



XBOX 360®

KONAMI

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

VIELEN DANK

Vielen Dank, dass Sie sich für Metal Gear Rising: Revengeance entschieden haben. Lesen Sie bitte dieses Handbuch vor dem Spielstart und verwenden Sie das Spiel nur wie angegeben. Bewahren Sie das Handbuch bitte gut auf, da Sie es nicht nachbestellen können, falls es beschädigt wird oder verloren geht.

Je nach verwendetem Fernsehgerät sind das dargestellte Bild und die Steuereingaben während des Spielens eventuell nicht vollkommen synchron. Fragen Sie in diesem Fall bitte beim Hersteller oder Verkäufer des Geräts nach, ob Ihr Fernseher für die Verwendung von Videospielen geeignet ist.

Hinweis Konami ist fortwährend bemüht, die Qualität zu verbessern, um Ihnen sichere und unterhaltsame Produkte zu bieten. Aus diesem Grund können sich Spielversionen zu verschiedenen Veröffentlichungszeitpunkten im Detail voneinander unterscheiden.

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

DOLBY
DIGITAL

Dieses Spiel unterstützt die interaktive Dolby Digital 5.1-Kodierung.

Schließen Sie Ihr Xbox 360 Videospiel- und Entertainment-System per HDMI-Kabel an eine Stereoanlage an, um mitreißenden Surroundklang genießen zu können. Wählen Sie danach in den Audio-Optionen der Einstellungen Ihrer Xbox 360-Konsole „Dolby Digital 5.1“ als Ausgabeart.

FONTWORKS

1. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.
FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.
2. This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.
3. Cooperation provided by FONTWORKS Inc.

INHALT

ERSTE SCHRITTE	04	CODEC	12
Titelmenü/Geschichtenmodus/Pausemenü		Anpassen/VR-Missionen	
SPIELBILDSCHEIN	06	TIPPS UND TRICKS	15
Erweiterter Modus			
STEUERUNG (TYP A)	08	PRODUCT SUPPORT	19
Klingenmodus/Ninjalauf/Abwehren/Combos/ Erfassung/Waffen und Gegenstände			

ERSTE SCHRITTE

Beim ersten Einlegen der „Metal Gear Rising: Revengeance“-Disc in Ihr Xbox 360-Videospiel- und Entertainment-System werden einige Spieldaten auf Ihrer Festplatte installiert. Die Disc muss zum Spielen jedoch weiterhin eingelegt sein.

TITELMENÜ

Drücken Sie die START-Taste auf dem Titelbildschirm, um die Auswahl der Speicherdatei zu öffnen. Wählen Sie eine leere Datei, um ein neues Spiel zu starten, oder eine zuvor gespeicherte Datei, wenn Sie ein Spiel fortsetzen möchten. Nach der Dateiauswahl erscheint das Titelmenü.

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| FORTSETZEN | Gespeichertes Spiel fortsetzen |
| GESCHICHTE | Geschichtenmodus spielen |
| VR-MISSIONEN | Eine VR-Mission spielen |
| SAMMLUNG | Sammelgegenstände ansehen |
| OPTIONEN | Einstellungen überprüfen/ändern |
| HERUNTERLADEN | Zusatzz Inhalte herunterladen |

Einige Kategorien sind erst nach dem Erfüllen bestimmter Anforderungen verfügbar.

GESCHICHTENMODUS

Hierbei handelt es sich um die Hauptgeschichte, in der Sie den Helden Raiden steuern, gegen Feinde kämpfen und die Geschichte fortführen.

- | | |
|--------------------------|--|
| KAPITEL | Ein Kapitel (Level) zum Spielen wählen |
| NEUES SPIEL | Geschichtenmodus neu starten |
| ANPASSEN | Raiden anpassen |

Die Optionen **ANPASSEN** und **KAPITEL** erscheinen, sobald Sie Spieldaten gespeichert haben.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN UND TUTORIAL

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Beim Starten eines Spiels über die Optionen **NEUES SPIEL** oder **KAPITEL** können Sie die Schwierigkeitsstufe festlegen.

EINFACH **NORMAL** **SCHWIERIG** **SEHR SCHWIERIG** **REVENGEANCE**

SEHR SCHWIERIG und **REVENGEANCE** werden nach Erfüllen bestimmter Bedingungen freigeschaltet.
Nach Auswahl der Schwierigkeitsstufe **EINFACH** können Sie über eine Hilfsfunktion automatisch die Richtung Ihrer Abwehr festlegen lassen.

TUTORIAL

Wenn Sie die Option **NEUES SPIEL** wählen, haben Sie die Möglichkeit, ein Tutorial zu starten. Sie können auf das Tutorial auch im Titelmenü und über **VR-MISSION** per Codec zugreifen.

PAUSEMENÜ

WÄHREND DES SPIELS DIE START-TASTE DRÜCKEN.

Sie haben die Möglichkeit, das Spiel anzuhalten, um die Steuerung und verschiedene Optionen anzeigen zu lassen oder zu ändern.

- | | |
|-------------------------|---|
| FORTSETZEN | Das Spiel fortsetzen |
| HILFE | Steuerung und Combo-Liste anzeigen lassen |
| OPTIONEN | Einstellungen überprüfen/ändern |
| TITEL | Zum Titelbildschirm zurückkehren |
| NEUSTART | Zum letzten Kontrollpunkt zurückkehren |

PAUSEMENÜ IN ZWISCHENSEQUENZEN

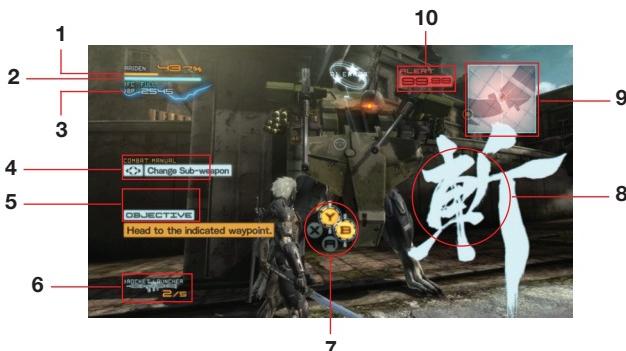
In Zwischensequenzen enthält das Pausemenü folgende Einträge:

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| WEITER | Zwischensequenz fortführen |
| ÜBERSPRINGEN | Zwischensequenz überspringen |
- Benutzen Sie die **RB**, um die Untertitel ein-/auszuschalten.

SPIELBILDSCHIRM

ERWEITERTER MODUS

○-TASTE



1 LEBEN – Raidens Status

Der Wert LEBEN nimmt ab, wenn Raiden Schaden durch Angriffe nimmt. Fällt der Wert LEBEN auf 0 %, stirbt Raiden. LEBEN kann per Zandatsu sowie durch Aufheben von Nanoreparatureinheiten und die Verwendung spezieller Gegenstände wiederhergestellt werden.

2 BZ (BRENNSTOFFZELLEN) – Raidens Energie

Werden im Klingenmodus verwendet. Die Zellen werden durch Absorption von Elektrolyten aufgefüllt, wenn Ihre Angriffe Feinde treffen. Darüber hinaus können Sie Nanoreparatureinheiten und Spezialgegenstände zum Aufladen verwenden.

3 KP (KAMPFPUNKTE)

Diese Punkte erhalten Sie für gesammelte Kampfdaten. Setzen Sie BP ein, um Raiden anzupassen.

4 KAMPFHANDBUCH

An bestimmten Punkten erscheinen auf dem Bildschirm Steuerungshinweise.

5 ZIEL – Ihr aktuelles Ziel

Das aktuelle Ziel, das Sie erreichen müssen, um die Geschichte fortzusetzen. Das Ziel wird an bestimmten Punkten angezeigt.

6 SEKUNDÄRWAFFE

Die momentan ausgerüstete Sekundärwaffe.

7 TASTENHINWEISE

Erscheinen, wenn eine bestimmte Steuerungseingabe empfohlen wird.

8 AKTIONSHINWEISE

Erscheinen, wenn eine bestimmte Steuerungseingabe empfohlen wird.

HIEB



Klingenmodus

NEHMEN



Zandatsu

LAUFEN



Ninjalauf

9 SOLITON-RADAR

Auf diesem Radar erscheinen die Positionen von Feinden (■) und Zielen (○).

10 ALARMSTUFE DES FEINDES

Zeigt die Alarmstufe von Feinden im Gebiet an.



RAIDENS FÄHIGKEITEN WÄHREND DES PROLOGS

Während des Prologs des Geschichtenmodus ist eine Reihe von Funktionen nur eingeschränkt verwendbar. Wenn Raidens Körper im Laufe der Geschichte neu aufgebaut wird, kann er nach und nach alle verfügbaren Fähigkeiten nutzen.

- ERWEITERTER MODUS IST NICHT VERFÜGBAR.
- ES GIBT KEINE BZ (BRENNSTOFFZELLEN)-LEISTE.
- IM KLINGENMODUS WIRD DIE ZEIT NICHT VERLANGSAMT UND SIE KÖNNEN KEINE FEINDE ZERSCHNEIDEN.
- ZANDATSU IST NICHT VERFÜGBAR.
- DER CODEC IST NICHT VERFÜGBAR.



STEUERUNG (TYP A)

KLINGENMODUS

LT + RECHTER STICK

Benutzen Sie den rechten Stick, um die HF-Klinge in jede beliebige Richtung zu schwingen. Wenn die Brennstoffzellen (BZ) über genügend Energie verfügen, wird Raiden schneller und kann in den Klingemodus wechseln. Hierdurch werden seine Schwertangriffe verstärkt und er hat die Möglichkeit, sich durch Feinde und Objekte zu schneiden.

Während „Schneiden“ angezeigt wird, können Sie sich unabhängig vom Zustand der Brennstoffzellen (BZ) durch Feinde und Objekte schneiden.

Feinde mit starker Panzerung können mit einzelnen Schlägen nicht zerschnitten werden. Nach Erreichen einer bestimmten Anzahl von Treffern erscheint jedoch eine blaue ER-Markierung, die anzeigen, dass das Zerschneiden nun möglich ist.



ER-Anzeige des Ziels, das zerschnitten werden kann

Im Klingenmodus erscheinen auf der ER-Anzeige die Positionen von Nanoreparatureinheiten des Feindes (rote Kästchen). Sie können diese Einheiten aufnehmen und LEBEN wiederherstellen, indem Sie an diesen Positionen einen Schnitt durchführen und die B-Taste drücken.

ZANDATSU

B-TASTE



ER-Anzeige zu verfügbarem Zandatsu

Wenn Sie ein rotes Kästchen zerschneiden, die Nanoreparatureinheit jedoch nicht nehmen, fällt sie zu Boden und wird beschädigt. Sie können Sie zwar trotzdem noch aufheben, erhalten jedoch weniger LEBEN.

RT + LINKER STICK

NINJALAUF

RT + LINKER STICK

Während Sie sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen, weichen Sie automatisch Hindernissen und Kugeln aus.



ABWEHREN

LINKER STICK + X-TASTE

Neigen Sie bei feindlichen Angriffen den linken Stick in Richtung des Feindes, während Sie die X drücken, um den Schlag mit Ihrem Schwert abzuwehren.



ABWEHRKONTER

LINKER STICK + X-TASTE

Wenn die Abwehr zum richtigen Zeitpunkt erfolgt, führen Sie automatisch einen Gegenangriff aus. Getroffene Feinde sind danach außer Gefecht gesetzt und Sie haben die Möglichkeit, den Klingenmodus einzusetzen.

Sie können Feinde auch außer Gefecht setzen, indem Sie ihnen eine bestimmte Menge an Schaden uraufeinanderfolgende Treffer zufügen.



Cyborg



Drohne

SPEZIALANGRIFF

Y-TASTE + B-TASTE

Wenn Ihre Brennstoffzellen (BZ) komplett gefüllt sind und ein Feind in der Nähe außer Gefecht gesetzt ist, können Sie die Y und B-Taste drücken, um einen starken Angriff im Klingenmodus auszuführen. So haben Sie die Möglichkeit, Feinde zu zerschneiden, deren Panzerung dies normalerweise verhindern würde.



COMBOS

X-TASTE + Y-TASTE

Setzen Sie verschiedene Tastenkombinationen ein, um eine Reihe von Combo-Angriffen auszuführen. Hier einige Beispiele:

TRITT RECHTS HINTEN Y Y

TORNADO-HIEB Y X

DREIFACH-AUFWÄRTSTRITT Y Y Y X

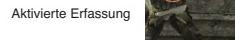
LUFTSCHNITT X (Während des sprungs)

Weitere Combos können Sie sich ansehen, indem Sie die Option COMBO-LISTE im Pausenmenü wählen.

ERFASSUNG

RB-TASTE

Per Erfassung können Sie bestimmte Ziele ins Visier nehmen und die Kamera auf sie zentrieren. Wenn Sie gegen mehrere Feinde kämpfen, können Sie Ihr Ziel mit dem rechten Stick wechseln.



Aktivierte Erfassung

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

○ ○ IM AUSWAHLFENSTER

Drücken Sie das ○ ○ um eine Kategorie festzulegen, und nach ○ ○ um Waffen oder Gegenstände auszuwählen.
Drücken Sie die B-Taste, um die ausgewählte Waffe bzw. den ausgewählten Gegenstand zu benutzen.



- 3
- 2
- 1
- 4

1 HAUPT

Die für normale Angriffe und im Klingenmodus verwendete Waffe.

2 ERHOLUNG

Stellt LEBEN oder BZ wieder her. Drücken Sie die ○-Taste, um den Gegenstand sofort zu verwenden.

Nach Auswahl einer Selbstreparatur-Nanoweste erfolgt die LEBENS-Wiederherstellung automatisch, wenn der Wert auf null gefallen ist.

3 SEKUNDÄR

Wenn Sie eine Sekundärwaffe ausgewählt haben, können Sie sie im Spiel durch Drücken von LB einsetzen.

Schuss- und Wurfwaffen ziehen Sie, indem Sie LB drücken. Durch Drücken von RB feuern Sie sie ab bzw. werfen Sie sie.

4 SPEZIAL

Nach dem Ausrüsten ändern sich der starke Angriff (Y-Taste) und die verfügbaren Combos.

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE ERHALTEN

Waffen und Gegenstände können Sie auf folgende Arten erhalten.

- FALLENGELASSENE WAFFEN UND GEGENSTÄNDE AUFHEBEN
- KISTEN MIT GEGENSTÄNDEN AUF SCHNEIDEN
- ANPASSUNGEN DURCHFÜHREN



Kiste mit Gegenständen (normal)



Kiste mit Gegenständen (Schloss muss zerschnitten werden)

Erhalten Sie Informationen, indem Sie mit Verbündeten per Codec reden.



BORIS

- Aktuelles Ziel
- Tipps zum Kampf



COURNEY

- Speichern des Spielstands
- Grundlegende Informationen über die Spielreihe



KEVIN

- Informationen über den Zielort
- Internationale Politik



DOKTOR

- Cyborgs
- Drohnen

Im Verlauf des Spiels werden weitere Codec-Gesprächspartner verfügbar.

ERFORDERLICHE CODEC-RUFE

Gelegentlich melden sich Verbündete per Codec bei Ihnen. Je nach aktuellem Aufenthaltsort oder Gesprächsinhalten können Raidens Aktionen mitunter eingeschränkt sein.



Eingeschränkte Aktionen

DIALOGTEIL ÜBERSPRINGEN (SCHNELLVORLAUF)

Wird die **Y**-Taste über dem Codec-Gesprächspartner angezeigt, können Sie sie drücken, um Dialogteile zu überspringen. Wenn Sie die **Y**-Taste gedrückt halten, führen Sie einen Schnellvorlauf durch.

Während rechts unten auf dem Bildschirm „**LADEN**“ angezeigt wird, können Sie Dialogteile nicht



Wählen Sie **ANPASSEN** auf dem Codec-Bildschirm, um Kampfpunkte (KP) zur Anpassung von Raidens Ausrüstung und anderen Gegenstände zu verwenden. Nach dem Abschluss eines Kapitels sind Anpassungen ebenfalls möglich.

KÖRPER Cyborgkörper

HAUPTWAFFE Standardwaffe

SPEZIALWAFFE Spezialwaffe

PERÜCKE Künstliches Haar für Cyborgköpfe

LEBEN LEBENS-Verbesserung

BRENNSTOFFZELLEN BZ-Verbesserung

FERTIGKEIT Zusätzliche Combos

Unter **ANPASSEN** erscheinen zusätzliche Einträge, wenn Sie im Spiel bestimmte Bedingungen erfüllen. Nach dem Anpassen von Ausrüstung kehren Sie zur Stelle zurück, an die die letzte automatische Speicherung durchgeführt wurde.

INFORMATIONEN ZU KAMPFPUNKTEN (KP)

Wenn Raiden kämpft, sammelt er für die Cyborgforschung wichtige Daten, die zu KP umgewandelt werden. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, viele Kampfpunkte zu erhalten:

• TEILSCHNITT

Trennen Sie eine Cyborggliedmaße ab. Da im linken Arm von Cyborgs auch Kampfdaten gespeichert werden, erhalten Sie mehr KP, wenn sie ihn abtrennen.

• NICHT TÖDLICH

Deaktivieren Sie einen Cyborg, ohne ihn zu töten.

• GEISELN

Retten Sie in Gefahr geratene Zivilisten.

• SCHLEICHEN

Ermorden Sie die Feinde in einem bestimmten Gebiet, ohne entdeckt zu werden.



Nach Auswahl der Option **VR-MISSION** im Titelmenü oder auf dem Codec-Bildschirm können Sie mit Raiden Missionen in einer virtuellen Umgebung absolvieren. An oberster Stelle des Auswahlbildschirms befindet sich ein Tutorial, dass Sie auf jeden Fall spielen sollten.

- | | |
|------------|--|
| 001 | Tutorial zu Bewegung und Ninjalauf |
| 002 | Tutorial zu Abwehr und normalen Angriffen |
| 003 | Tutorial zum Klingenmodus, Ninjakill und Erweiterten Modus |
| 004 | Tutorial zu Sekundärwaffen |

Nr. **003** und weitere Missionen werden im Verlauf des Spiels hinzugefügt.

Nach dem Absolvieren einer VR-Mission kehren Sie zur Stelle zurück, an der die letzte automatische Speicherung durchgeführt wurde.



Auswahlbildschirm für VR-Missionen



VR-MISSIONEN FREISCHALTEN

Durch den Erhalt von Daten über die Stärke von Feinden aus einem Datenterminal schalten Sie neue VR-Missionen frei. Drücken Sie die **B**-Taste in der Nähe eines Terminals, um die Daten zu sichern.



Datenterminal

TIPPS UND TRICKS

IHR ZIEL FINDEN

Im Erweiterten Modus sehen Sie die Richtung, in der sich Ihr Ziel befindet, sowie zerschneidbare Objekte. Wenn Sie beispielsweise kämpfen oder nach etwas suchen, ist das Ziel mitunter nicht sichtbar, Sie erhalten jedoch zum mindesten einen Hinweis.

RAIDEN WIRD AUSSER GEFECHT GESETZT

Raiden kann außer Gefecht gesetzt werden, wenn er mehrmals hintereinander angegriffen wird. Bewegen Sie in diesem Fall schnell den linken Stick, um sich zu erholen.



Außer Gefecht gesetzt (Raiden)

KANN FEINDLICHEN ANGRIFFEN NICHT AUSWEICHEN

Die meisten Angriffe auf kurze Distanz können abgewehrt werden.

LEBEN IST AUF EINEN NIEDRIGEN WERT GESUNKEN

Nehmen Sie Feinde Nanoreparatureinheiten per Zandatsu ab oder erholen Sie sich, indem Sie zu Boden gefallene Einheiten verwenden.

ZERSCHNEIDEN VON FEINDEN IM KLINGENMODUS NICHT MÖGLICH

Bestimmten gepanzerten Feinden müssen Sie erst eine festgelegte Menge an Schaden zufügen, um sie im Klingenmodus zerschneiden zu können.

Sie können sich nur durch Feinde schneiden, wenn Ihre Brennstoffzellen (BZ) genügend Energie haben. Die Zellen werden durch erfolgreiche Treffer Ihrer Angriffe aufgefüllt. Im Prolog des Geschichtenmodus haben Sie keine Brennstoffzellen und können sich daher nicht durch Feinde schneiden.

FEINDE WERDEN IM VERLAUF DES SPIELS STÄRKER

Verstärken Sie Raiden, indem Sie ihn je nach Spieldurchgang anpassen.

Wenn Sie es nicht schaffen, auf der Schwierigkeitsstufe **EINFACH** weiterzukommen, wählen Sie bitte **KAPITEL** und spielen Sie den Level erneut. Hierdurch wird der **ASSIST**-Modus aktiviert, der die Abwehrrichtung automatisch festlegt.

SAMMELGEGENSTÄNDE

• LINKER ARM

In den linken Armen einiger Cyborgs werden außer Kampfdaten noch weitere Informationen gespeichert. Indem Sie die linken Arme abschneiden und die enthaltenen Daten sammeln, können Sie leistungsstarke Gegenstände herstellen.

• DATENSPEICHER

Während des Spiels haben Sie die Möglichkeit, Waffenpläne und weitere Daten zu erhalten, die Sie sich nach Auswahl der Option **SAMMLUNG** im Titelmenü ansehen können.

• MÄNNER IN KARTONS

Manche Cyborgs wollen nicht kämpfen und verstecken sich stattdessen in Pappkartons.

PRODUCT SUPPORT

games.konami-europe.com/support

Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 0900 1 10 19 66

(Dieser Service kostet 1,86 Euro/Minute und ist ausschließlich aus dem deutschen Festnetz zu erreichen.
Bitte holen Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungszahlers ein!)